

《個人研究（2004 年度～2005 年度）》

「メディアの一般理論」の展開
——「映像」のコミュニケーション論的考察——

大 黒 岳 彦☆

Unfolding of the General Theory of Media
- A Study of 'Image' from a standpoint of communication -

Takehiko Daikoku

はじめに

情報社会における「映像」の重要性は今更いうまでもない。19 世紀から前世紀にかけて発明された技術である写真・映画・テレビに加え、今世紀に入って陸続と生活世界に組み込まれつつあるゲーム機、ライブチャット、電子会議、^{ヴァーチャル・リアリティー}「V R」といったメディア技術は全て「映像」主体のテクノロジーである。われわれの身の周りに溢れるこうした「映像」の存在論的な身分は、しかし、必ずしも明らかではない。本稿では、こうした曖昧な存在論的身分に留まっている「映像」を哲学的、メディア論的に究明することで、錯綜した「映像」の問題系を解きほぐし、「映像」が情報社会で果たす社会的機能の究明の準備作業としたい。

1. 「映像」の三つのコノテーション

さて、「映像」とは何か、と問われたとき、われわれはどのような特性描写を行うだろうか？ ここでは辞書の定義は措いて、日常的経験に即しながら考えていこう。多くの場合おそらく「言語」を比較対照項として持ち出しつつ人は「映像」を次のように規定するはずである。まず、(1)それは何らかの「かたち」(Gestalt)である。それに対して「言語」は単なる音声の継起であって「かたち」ではない。だが、「文字」の場合はどうか？ たしかに音声言語は時間的な継起であって「かたち」ではないが、同じ言語でも文字は空間的な形象であり、したがって「かたち」である。とすれば(1)の規定だけでは「映像」を定義づけることはできず更なる枠づけが必要となる。

さて、では文字言語が有する「かたち」と、「映像」が有する「かたち」の本質的な相違とは何だろう

☆情報コミュニケーション学部助教授

か？それは端的に言って「実物」との「類似」である。たとえば実物の〈リンゴ〉と絵に描かれ、あるいは写真やビデオに撮られたリンゴの映像は極めて実物に「似ている」。それに対して『リンゴ』『林檎』『apple』『Apfel』『pomme』という「文字」はいずれも或る「かたち」ではあるが一つとして実物の〈リンゴ〉と似ていない。したがって「映像」の更なる定義的規定として、(2)実物との類似、が導かれることとなるわけだが、ここで注意すべきことは、「実物との類似」が成立するためには、「映像」が〈実物〉の模像であること、すなわちその「原像」(Ur-bild)として〈実物〉を有すること、が論理的かつ実在的な前件として要請されることである。「映像が実物に似ている」とは、つまりは「映像が実物の類比的模像」であるとの意味である。

こうして「映像」が、(1)「かたち」を持ち、またそれは(2)オリジナルとしての「原像」のコピー、「模像」であること、更に(3)「原像」としての〈実物〉と模像としての「映像」は「類似」関係にあること、が導かれた。

哲学史を繙くとき、「映像」がまさに上記の三つの規定を有するものとして概念的に把握 (begreifen) されてきたことがわかる。

たとえば、レウキッポス、デモクリトス、エピクロス等の古代原子論の認識理説においては「エイドーロン」(εἰδωλον) と呼ばれる二次元的な「映像」＝「かたち」が対象からまるで薄皮が剥がれるように発出し、それが水面や鏡面に到達したときには鏡像をもたらし、またわれわれの眼に到達したときには知覚像を創り出すとされる¹。プラトンにあっては『国家』篇の有名な洞窟の比喩において示されているとおり、われわれが普段見ている知覚風景は真実在である純粋な「かたち」すなわち「イデア」(ἰδέα) を「模倣」(μίμησις) した影像である。一般的に言ってネオ・プラトニストも含めたプラトン主義にあっては「映像」(εἰδωλον) 「似像」(εἰκὼν) は、イデアの写しとしての知覚的世界における存在物を意味している。このとき注意すべきは、原子論においては認識対象そのものは映像ではなく、そこから発出するエイドーロンのみが映像だと考えられているのに対して、プラトン主義的な理解にあっては、原子論における認識論的な理論枠組みとは違って、われわれの眼前に開けているこの知覚的世界そのものが一種の映像であるとみなされている点、原子論における「認識対象—知覚写像」という認識論的な関係が「本体 (Sein) —仮象 (Anschein)」という存在論的な関係に変質している点である。この構図はカントにも引き継がれている。すなわちカントは、われわれの経験 (Erfahrung) の対象である知覚的世界とは、原理的にわれわれのアクセスが閉ざされている「物自体」(Ding an sich) を、われわれに固有の知覚形式 (時間・空間・カテゴリー) によって写し取った「映像」であり、物自体の「現象」(Erscheinung) であるとする。謂わばカントにとって知覚世界とは、われわれの知覚形式という“スクリーン”に投影・プロットされた物自体の「写像」として捉えられるわけである。

更には“こころ”に知覚的外界から取り込まれ、あるいは“こころ”に自然発生的に湧き上がる「映

¹ アリストテレスも基本的には、「エイドーロン」の語をこれら原子論者とほぼ同様の意味と文脈において使用している。

像」としての「心像」「心的イメージ」というもう一つの哲学上の問題系がある。「心像」は伝統的に勢いを欠いた(faint)知覚像、知覚的惰性体、劣化した知覚像と解されてきた。これはデカルトが「主観」(Subjekt)と「客観」(Objekt)とを存在論的に分断し、「こころ」による「もの」の認識というシェーマを立てて以降の近世哲学にあって、合理論、経験論という立場の如何を問わず共通に見いだせる了解事項である。すなわちデカルト、スピノザ、ライプニッツ、ロック、ヒュームらはいずれも「心像」を生気を欠いた知覚とみる。また、近代連想心理学においても「心像」は「知覚」の再現と捉えられているのであって、その意味で存在論的な了解を哲学と共有しているといつてよい。実際テーブルに置かれた実物の〈リンゴ〉を、目を閉じてそのイメージを思い泛かべた同じリンゴの心像と比較するとき、前者に比べて後者は、輪郭がぼやけており、色も霞み、生々しさやリアリティーにおいて確かに劣っているように思える。

こうして、「本体(物自体)―知覚対象(現象)」の関係における「映像」(=「知覚像」)にあっても、また「知覚―心像(心的イメージ・想像)」の関係における「映像」(=「心像」)にあっても、先に指摘した「映像」が持つ三つのコノテーション、繰返せば、それが(1)「かたち」を持ち、またそれは(2)オリジナルとしての「原像」のコピー、模像であり、そしてそれは(3)「原像」としての〈実物〉と類似関係にあること、これらは保存されている。

2. 映像の多重化的構造物としての世界

以上から明白であるように、「映像」の概念には、その背後にオリジナルとしての「原像」がインプリシットに含意されており、「原像(Urbild)―映像(Bild)」という写像関係の一項を占めるものとして即自的・潜在的に了解されている。更には、この「原像―映像」関係は多重化、重層化される。つまり、「対象―知覚像」という写像関係を基準にしつつ、今度は「知覚像」が「印象(impression)」として「原像」の位置を占め、その写像的「映像」として「心的イメージ」が想像という心的領域、心的能力において立てられる。更に「原像―映像」関係を「知覚対象」にも推及するかたちで、今度は「対象」が写像的映像と解され、その向こう側に「原像」としての「本体」「物自体」が立てられるに至る。このようにして、認識論的な場面においては、世界は「原像―映像」関係を機軸とする「映像」の多重化的構造物として把握されることになる。

だが本当に世界は「映像」の模写関係の連鎖として構成されているといつてよいのだろうか？

ここで考慮に値するのは、古典的美学において芸術作品が「模倣」(μίμησις)の所産と考えられ、やはりモチーフと作品との関係が「原像―映像」として捉えられていることである。もちろん美学における模倣説は単純な自然の写生的模写を意味するわけではない。にもかかわらず、自然に存在する知覚対象を「模写的に描く」という基礎的な体験、あるいは水面や鏡面に写った対象「像」の観察という日常的体験が、「原像―映像」という世界了解のカテゴリーを根底で支えていることは間違いないところであろう。すなわち、こうした体験を普遍化し、知覚体験一般に読み込んだ結果が上述の如き、多重化的

映像の構成物として世界を理解・了解する構えにはかならない。

だが「映像」の本質をこうした「原像—映像」という模写関係に求めていくことは、一つの可能な理解のモデルではあっても、そこに必然性があるわけではない。たとえばサルトルは『想像力』および『想像力の問題』において、「心像」^{イメージ}が知覚の対象の写像として、したがって知覚の対象の類似物として、すなわち知覚の対象と（その生彩の程度においては劣るが）同じ類に属する「もの」^{シヨーズ}（chose）として理解されてきたことを徹底的に批判し、知覚の対象＝即自存在（L'être-en-soi）とは全く異なる格別な意識作用＝対自存在（L'être-pour-soi）として定式化したのであった。われわれとしては、「心像」も含めた「映像」をサルトルのように意識作用として捉えようとは思わない。むしろ、後に述べるのとおり、われわれはサルトルの所説に反して「映像」とはある種の「もの」であることをすら主張したい。だが、「映像」の本質は模写にはない、この論点に関しては全面的にサルトルに同意する。

3. 「錯図」としての「映像」

「映像」の本質が「かたち」の「模写」にはないとすれば、さてでは、その本質は奈辺に存するのか？われわれはまず「映像」が「かたち」であること、すなわち或るゲシュタルトであることは、これを認める必要がある。したがって、さきの「映像」の定義的規定の(1)に関しては、われわれも同意する。しかし、「映像」に「原像」が一对一に常に対応していることが「映像」にとっての本質規定ではないし、したがってそれが「原像」との間に類似関係を取り結ぶことが「映像」であることの必須の要件でもない。したがって(2)と(3)に関してはわれわれは「映像」の規定としては却下したい。

まず、「対象—知覚像」という関係から考えていこう。古代原子論に限らず、現代の生理学的な知覚理論においても知覚像とは「物体としての対象が網膜上に像を結んだもの」、すなわち対象としての実在の模写的映像であると了解されている。だが実際には謂うところの「実在としての対象」と「知覚像」とは同じものであり、これらを存在論的に区別することはできない。なぜなら、われわれは「知覚像」ではなく「対象」そのものを知覚しているのであり、たとえ網膜上に「知覚像」なるものが存在しているとしても、それを見る術は（脳を切開して眼球を取り出さない限りは²）ないからである。さもなくば知覚像を見るケプラーの悪名高き小人（homunculus）を脳内に想定する他ない。ここにおいて「知覚像」という存在そのものが消去されるに至る。知覚像とはデカルトによる心-身の分離、主観—客観の分離によって、本来は同一である知覚対象が「ものとしての実在」と「こころの中の実在（＝心像）」とに分割されたものに過ぎない。繰り返せば「知覚像」なる「映像」はそもそも存在しない。

次に「本体—知覚対象」という図式における模写関係である。こうした図式にあってはわれわれの眼前に拡がる知覚風景（心内の風景ではなく実在するそれ）そのものが一幅の絵画の如き「映像」であると思いなされ、その「映像」の「光源」として「原像」がこの世界の「外部」に指定される。だが、そもそもわれわれにはその世界の「外部」とやりに赴くことが不可能である以上、知覚風景を“存在の始

² こうした荒唐無稽な想定においてすら、「知覚像」を見ることができるのは第三者であり、知覚する当事者本人ではないのである。

原”へと遡ることはできない。むしろこの知覚風景こそが、われわれにとっての直截的所与であり、したがってそれは「映像」ではない。

残るは「知覚—心像」の関係のみである。この関係については、前節でも「リング」の事例に即しながら論じたとおり、「原像—映像」という、「かたち」の模写が成立しているように思える。ここでは両者の比較が可能であるため、その類似関係もまたその気になればいつでも確認できる。だが、こうした構図にはサルトルが指摘するとおり、まず「原像」と「映像」、あるいは「知覚像」と「心像」双方をもの化した上で、更に前者を“外界”に、後者を“心内”に振り分けるという発想が介在している。また、双方がもの化されているからこそ比較も可能であり、類似関係を云々することもできる。だが「心像」には有体的 (leibhaftig) な物質性という意味での「もの」性はない。それは凝視しようとすれば雲散霧消し、浮遊的で捉えどころがない、「もの」というにはあまりにも儚い存在である。にもかかわらず、われわれはなぜ「心像」をものとして捉えてしまうのか？

実のところそれは「心像」が、それがぼやけたものであろうと鮮明なものであろうと「輪郭」「縁」(fringe)を持つからではないのか？ すなわち「心像」とは知覚風景に“重ね描か”れた或る閉域における擬似知覚であり、知覚を“地”とする“図”、知覚の錯図化なのではないか？ もちろん眼を閉じれば知覚風景は消失するが、だからといって想い描かれている「心像」が“心の中”の存在であるとする理由はない³、この場合もまた「心像」における「図—地」構造は崩れることなく保存されている。われわれはここで「心像」が必ず位置値を有していることに気付かなければならない。たとえば想い泛かべられた《リング》の「心像」は必ず知覚的風景のいずれかの場所、特定の空間的な位置を占めながら“重ね描か”れる。眼を閉じて思い泛かべられる「心像」は位置値を持たないと主張されるかもしれないが、豈に図らんや、この場合も位置値を有する。眼を閉じて想い描いた《リング》は、たとえば、「私」の前方右上に位置している。「心像」は或る「かたち」=Gestalt である以上、それは何処かしらの空間内に定位されており、それが位置値を持たない、などということはあり得ない。更に重要なことは、“図”としての「心像」の背景となる“地”、すなわち知覚風景は「もの」ではない (ましてや「映像」ではない) という点である。それはむしろ、明確な「輪郭」=「縁」を持たず、またわれわれの身体の移動に伴って激変する。それは「心像」がそこへと定位される“地平”(Horizont) である。

こうしてわれわれは自然的な知覚において生じる「映像」、すなわち「心像」と呼び慣わされてきた「イメージ」が、「原像—映像」という写像・模写関係というよりも、むしろ知覚風景という地平における「図—地」構造、“錯図”構造をその本質とすることを論定した。

4. 自然的「映像」と人工的「映像」

前節までの考察は、飽くまでも認識論的な場面における「心像」にその対象が限られている。この「心

³ この場合「心像」が、“心の中”にあるとされるのは、自分には見えているが他者には見えない、したがって実在性を欠く主観的存在と判断される機制に拠るものと考えられる。

像」という“映像”はおそらくは人類の歴史と同じ古さを持つ、人類史における最古の“映像”であり、人間という種の生理学的機構にその素質が組み込まれた“映像”という意味においてそれは「自然的」な映像ともいい得る。しかし現在にあってはそれは「映像」のワン・ノブ・ゼムでしかない。すなわち、絵画・アイコン・エンブレムに始まり、更にはメディア技術の発達によって、写真・映画・テレビ・ビデオといった映像にわれわれは日常生活を包囲されている。すなわち「人工的」な「映像」がわれわれを圍繞するに至っている。確たる素材的質料を欠く（それを認めるにしても、せいぜいフッサールの謂う「ファンタスマ」[Phantasma]に留まっていた）「^{イメージ}心像」に明確な物質的素材、マチエールが宛てがわれることによって、サルトルが否定した「映像」のもの化が現実のものになっている。

われわれはこうした人工的「映像」の成立と普及とによって、さきにみた知覚的世界のもの化と映像化という思念、すなわちわれわれの眼前に広がる知覚風景が恰もスクリーンに映し出された「映像」であるかのような倒錯的な思いなし、が強く使喚され強化されるようになるとも考えるのだが、それ以上に重大な変化を「映像」は、人工的なその出現によって蒙る。それは「映像」の存在論的な身分そのものの変質であって、「映像」が対自然的場面・認識論的な場面から對他者的場面・コミュニケーションの場面へと移されることに伴う変質である。

5. コミュニケーションの場面における「映像」メディア

人工的「映像」は、自然的「映像」（イメージとしての「心像」）とは異なり、^{インプリシット}潜在的にであれ、^{エクスプリシット}顕在的にであれ、そこに制作者が介在していることが了解されている。たとえば絵画の場合であれば「画家」という制作者、写真の場合には「カメラマン」という制作者、映画の場合には「監督」という制作者、テレビ番組の場合には「ディレクター」という制作者がそれぞれ「映像」の背後に想定される。言葉を換えれば、自然的「映像」においては「主観」と「対象」との間ないし「自我」と「自然」との間での認知的関係、模写的関係に過ぎなかったものが、人工的「映像」においては、その関係に「他者」の契機が加わることで、「対象」への指示関係と同時に、「他者」による“メッセージ”あるいは“意図”が「映像」に付与され、対「他者」的“伝達”関係が構成されることになる。こうして新しいメディア技術の登場によって、「映像」によるコミュニケーションという、新たな「映像」をめぐる問題系が出来る。

ただし、もちろん写真・映画・テレビ・ビデオといったメディア技術の発明以前にも、「映像」によるコミュニケーションが存在しないわけではなかった。それがたとえば「壁画」や「絵画」であり、宗教的「アイコン」であり、種々の^{エンブレム}「紋章」であり、また「標識」や「目印」である。これらの「映像」は単なる自然的実在の「模写」ではない。すなわちさきに見た「原像 (Ur-bild) —映像 (Bild)」の関係における「映像」ではもはやない。それは「模写」以上、「模写」以外の“意味”“意図”“メッセージ”を有している。たとえば「壁画」や「アイコン」は呪術的“意味”を、「紋章」は権威的“意味”を、「標識」は規範的“意味”をそれぞれ有している。重要なことは、これらの“意味”がいずれも社会的・共同体

的な価値であること、すなわちそうした映像・図像が対「他者」的な一種のコミュニケーションにおける“メディア”となっていることである。とはいえ、この段階においては未だ、コミュニケーションにおけるメディアの主役は「言語」であり、「絵画」「アイコン」「紋章」「標識」といった「映像」メディアはコミュニケーションにおいてはマージナルな役割をしか果たしていない。

19 世紀以降に出現した写真・映画・テレビといった「映像」メディアによって初めて、本来の意味における「映像コミュニケーション」成立の可能性の条件が整う。以下では「映像コミュニケーション」の語を、写真、映画、テレビ、ビデオ、コンピュータ・PDA を介したライブチャット、といった静止画・動画を媒介とするコミュニケーションに対して専一的に使用することとする。

6. 「フレーム」と「^{アリバイ・レアリテート}現場不在の現実性」

「映像コミュニケーション」については社会哲学者ニクラス・ルーマンが、コミュニケーション論的な見地から注目すべき議論を展開している。以下ではルーマンの所説を再構成しつつ、われわれなりの見地から「映像コミュニケーション」の特性を分析していこう。

「映像コミュニケーション」において特徴的なのは、その虚構性 (Fiktionalität) と現実性 (Realität) との、また知覚とコミュニケーションとの、両義性である。すぐ後にみるとおり両者は容易に反転するが、こうした二つの両義性を支える機制が「フレーム」(frame) と「現場不在の現実性」(Alibi-Realität)⁴である。

たとえば写真の場合、「映像」は紙焼きされた印画紙の一定の区画に定位される。パソコンで写真を見る場合にもモニターという劃定された平面にその「映像」は定位されている。映画の場合には映画館のスクリーンに、またテレビやビデオの場合には受像機のモニターにそれぞれ「映像」は定位される。こうした知覚風景内部に技術的に抉け開けられた物理的な“窓”である「フレーム」を介した知覚風景への「映像」の“埋め込み”の事態は、さきに第3節でわれわれが定式化した「心像」すなわち自然的「映像」における知覚風景の「図一地」構造の、人工的「映像」バージョンであることに留意されたい。

以上は空間的「フレーム」の記述であるが、写真のような静止「映像」と違い映画やテレビといった動画「映像」は更に時間的「フレーム」構造をも有する⁵。すなわち映画やテレビ番組、ビデオ映像は、必ず「始まり」と「終わり」、フィクションの場合には「オープニング」と「^{エンディング}結末」という一定の時間的な区画領域に定位される。こうして、人工的「映像」においては一般的に、知覚風景に時間的・空間的な“空隙”を技術的・物理的に設定し、それを「映像」がそこへと埋め込まれる「フレーム」として利用する。このとき、さきにみた「心像」＝自然的「映像」の場合とは違って、「映像」が知覚風景に“重ね描か”れるのではもはやなく、実際に知覚風景の一定の場所と空間に「埋め込ま」れるという点が重要である。

⁴ Luhmann, Niklas. *Die Gesellschaft der Gesellschaft*. Kapitel 2. VII. Elektronische Medien.

⁵ ルーマンは、われわれのいう空間的「フレーム」に限って、それに「額縁」(Rahmen) の名を与えているが、われわれは時間的な“額縁”をも含めて、「映像」における知覚風景の「図一地」構造を「フレーム」と総称する。

さて、この「フレーム」によって人工的「映像」は、現実の世界＝知覚風景とは異なる、情報によって組み立てられた“別世界”(Sonderwelt)“別の現実”(Sonderrealität)を提示する。すなわち現実世界内部の区画領域に、ある完結した「情報」「世界」が立ち現れる⁶。この情報世界は「虚構」(Fiktion)といい得るが、しかし単なる幻想や空想ではなく、ある種の現実感、リアリティーをも兼ね備えている。この虚構と現実との両義性を人工的「映像」に保証している機制が「現場不在の現実性」^{アリバイ・レアリテート}にほかならない。

「現場不在の現実性」は実際の現場に居合わせていないにもかかわらず成立する擬似的“現実性”^{いい}の謂であるが、これは二つの機制によって生じる。第一にこれは「疑似口頭的」(quasi-oral)な時間関係のなかで生じる逆転現象である。つまり映像コミュニケーションは、単なる言語的メッセージを超えた環境・コンテキスト・情動といった“場”を満たしているメタ・メッセージまで含み込んだ体験であり、撮られた「現場」と観ている「現実」を同一の時間地平のなかに共存させ融合させる、つまり、撮られた「現場」＝「過去」が観ている「現実」＝「現在」に、また逆に「現実」＝「現在」が「現場」＝「過去」へと相互に逆転を起こす。このことは例えばホラー映画や恋愛映画を鑑賞する際に、映画館全体があるいは戦慄と恐怖に満ちた、あるいは甘く切ない雰囲気^{うか}に包まれた“場”と化すことを思い^{うか}泛べれば明らかであろう。こうして虚構と現実とが、知覚風景と映像とが、相互に〈自立＝自律〉性と独立性とを保ちつつ、にもかかわらず相互に“浸透”する。第二に映像コミュニケーションでは広義の「言語」媒介的コミュニケーションにおいては成立していた伝達者の「意図」は、少なくとも表面上は、不在である。もちろん編集やモンタージュが介在している限りは「操作」(Manipulation)や「加工」の疑義を容れる余地はある。だが、それでも当の映像・音声自体を否定し去ることは出来ず、またそこに操作そのものを「観る」ことは不可能である。以上の二つの機制によって映像コミュニケーションは或る種の“現実性”＝「現場不在の現実性」を獲得することになる。

ここで特筆すべきことは、この偽装された“現実性”によって、映像コミュニケーションが実際には「コミュニケーション」でありながら、「コミュニケーション」であることが不可視化され隠蔽されてしまうということである。つまり、映像コミュニケーションにおいては、虚構／現実の両義性とは区別される、今一つの両義性、すなわち知覚／コミュニケーションの両義性が認められる。映像コミュニケーションが普遍的となっているわれわれの生活世界においては現実や知覚はもはやそれだけで存立しうるものではなくっており、つねにすでに虚構やコミュニケーションに浸潤されて成立している。こうしたルーマンによる「映像」における二つの両義性の指摘は、高度情報社会の存立構造分析にとって極めて示唆に富むとわれわれは考えるのだが、映像コミュニケーションの分析において記号論の見地からもロラン・バルトが看過できない知見を披瀝している。したがって、われわれは次節においてバルトの映像論を検討したい。

⁶ この“別世界”“別の現実”は、A. シュッツの現象学的社会学における「多元的現実」やベンヤミンの写真・映画論における「遊戯空間」^{シュピールラウム}と異なるものではないことに注意を喚起しておく。

7. 映像と言語

さて、誤解されてはならないことは「映像コミュニケーション」が、言語を排除する、あるいは言語を必要としない、コミュニケーションでは決してない、という点である。むしろ多くの場合それらは成立の必須の要件として言語を組み込んでいるとさえいい得る。したがってコミュニケーションにおいて、「言語」と「映像」とを排他的対立関係を構成するものとして理解してはならない。

映像コミュニケーションにおける言語の関与は二重に行われる。まずそれは映像コミュニケーションにおける映像の内部に組み込まれるというかたちで関与する。たとえば、映画やテレビ番組において「言語」は「^{せりふ}科白」のかたちで、ビデオ映像においては「発言」として現れるが、この場合、言語は「メッセージ」や「意図」の表明というよりは、「フレーム」内部の“知覚風景”の一部と化した相で看じられている。ただし静止映像である写真においては、こうしたかたちでの言語による関与は認められない。いずれにしても、この水準での「言語」は映像コミュニケーションに完全に組み込まれ、それに下属している。

それに対して、第二の水準での映像コミュニケーションにおける「言語」使用は、逆に映像コミュニケーションをコントロールしガイドするという意味において、映像の上位ないし外部で機能している。フランスの記号論哲学者であるロラン・バルトは、映像における言語のこうした機能を「^{アンクラージュ}投錨」(ancrage)と「^{レレ}中継」(relais)という概念で把握する⁷。これらはいずれも本来的に連続的な、すなわち未分節な統一体である「映像」を、「言語」によってコード化し分節化する二つの様式である。映像コミュニケーションにおいて「映像」に何らかの“メッセージ”や“意図”を読み取ろうにも、「映像」だけではそれらを確定することは（全く不可能とは言えないが）極めて困難である。そこには常に“決定不可能性”と“ゆらぎ”が伴う。このことは知覚現場におけるコミュニケーションである「直示」(deixis)がそれだけでは指示対象を決定できない（たとえば、「花卉」を指差しているのか、「花卉の上の蜂」を指差しているのか、あるいは「花が生えている地面」を指差しているのか、それだけでは決定不可能である）のどちらとも類比的である。「言語」は、その「投錨」と「中継」の機能によって「映像」をその「フレーム」の外部から枠付け、「映像」に潜在的に“籠められている”はずの“メッセージ”“意図”の読み取りをガイドする役割を果たす。「投錨」は静止映像に、「中継」は動画映像に基本的にはそれぞれ対応していると考えてよい。たとえば『公道を疾走するスポーツカー』の写真を「セレブの日常」と見るのか、「新型車種のプロモーション」と見るのか、あるいは「車社会に対する告発」と見るのかは、それだけでは決定不可能であり、「写真」外部のキャプションやコピーという「言語」によって初めて「映像」が或る文脈に「投錨」され、その「映像」からいかなる“メッセージ”を抜き出し、いかなる“意図”を読み取ればよいのか、という映像コミュニケーションにおける方向性が決定される。他方「中継」は、時間において連続する「映像」に、或る一定の“ストーリー”を「言語」によって付与する。犯罪事件報道でのリアルタイムの現場報告、スポーツ中継における実況放送、ドラマのナレーションなどが、

⁷ Barthes, Roland. *Rhétorique de l'image*. [邦訳：「映像の修辞学」沢崎浩平訳、『第三の意味』みすず書房所収]

これにあたる。

バルトは、「言語」の「中継」機能と「投錨」機能によって顕在化される「映像」の“メッセージ”を映像の「第一の意味」と呼ぶのだが、「言語」がもはや関与しない水準においても「映像」は“メッセージ”を持つという。それが「スタイル」や「構図」や「背景的文化」といった言語化が困難な（バルトの言葉をそのまま使えば「象徴的」な）“メッセージ”である。たとえば『^{どくろ}觸體』の写真は単に解剖学標本的な「第一の意味」のほかに、「なにか不吉な感じ」という明確には言語化され得ないイコノロジカルな“メッセージ”を持つ。この水準の“メッセージ”をバルトは映像の「第二の意味」と呼ぶ。この「第二の意味」はたしかに「言語」関与的ではないのだが、それにもかかわらず映像的“クリシェ”であって、その意味が普遍的に了解可能であるという意味において、やはり或る種の「コード」だといえる。

だが、バルトは更に「映像」には“象徴的”な意味としてカテゴライズできない非言語的、前言語的な“メッセージ”、すなわち「第三の意味」層が存在すると主張する。

8. 「第三の意味」と身体性

われわれがたとえば映画を観るとき、多くの場合「言語」によって観ている。映画を観終わった後、感想を求められて「愛と友情の映画」あるいは「戦争の悲惨さを描いていた」などと答えるとき、鑑賞者が「映像」を紋切り型の「言語」的コードの枠組みに嵌め込んで観ていた（したがって本来の“映画”的なものを全く観ていなかった）事実が露見する。あるいは「スタイル」によって観る場合もある。たとえば「ネオ・リアリスモ風の構成」「フィルム・ノワールへのオマージュ」「小津安二郎タッチ」などという風に、である。この場合もまた映画文化に慣れ親しんだ者のみが共有する言語化されない“センス”、或る種の“文化資本”の蓄積が前提されており、その意味で「言語」的コードではないもののやはり、このレベルの“意味”解読には「コード」が介在している。前者の場合がバルトの言う「第一の意味」層、後者の場合が「第二の意味」層にそれぞれ^{あた}たはることは見易いであろう。ところがバルトはこれ以外に、言語化をも表象化をも免れる“鈍い”（obtus）意味層を「映像」に認める。たとえばストーリーとは関係のない脇役俳優の仕草、監督の演出意図やスタイルとは関わりのない女優の何気ない表情、などにこの「第三の意味」が現れる。こうした“意味”層は実際に映画をリアルタイムで鑑賞しているとき、というよりは、フィルムの一齣をスチールにしたもの（バルトが「フォトグラム」と呼ぶもの）に鮮明に現れる。その意味で「第三の意味」は動画映像というよりも静止映像としての写真に固有の“意味”であるともいえ、実際にバルトはこの“意味”を「瞬間的」で「垂直的」な“読み”においてのみ、すなわち時間を凍結することで初めて、捉え得るものとしている⁸。

「映像」のみが有する、この不気味な“意味”、これをバルトは「コードなきメッセージ」（message sans code）として特徴付ける。それはたしかに映像コミュニケーションのなかで切り出された“メッセージ”であることは間違いないのだが、コードの網の目には引っかからずに零れ落ちてしまう、あるいはコー

⁸ Barthes, Roland. Le troisième sens. [邦訳：「第三の意味」沢崎浩平訳、『第三の意味』みすず書房所収]

ドによる解説を拒む、コードの“彼岸”ないしコードの“手前”にある“意味”である。われわれはバルトがその存在に気づき、細心の注意を払って掘り上げ、何とか言語化し得た、この「第三の意味」＝「コードなきメッセージ」を、「映像」に定着された「身体性」として捉え返したいのであるが、その作業はもはや本稿の手には余る。したがって最後に、ルーマンが指摘し定式化した「映像コミュニケーション」における二つの両義性ととも、バルトの「第三の意味」が、高度情報社会の存立構造の分析にとってどのような視点をわれわれに提供することになるのか、その展望をのみ記して、本稿の結語に代えよう。

結語にかえて——来るべき「映像」論への展望

以下では、暫定的な「テーゼ」を本稿の結論として断言的に列挙するにとどめ、これらテーゼの妥当性についての論証や権利付け、その含意や系の詳細にわたる展開は他日に持ち越す。

まず、ルーマンによる「映像コミュニケーション」における二つの両義性のうちの第一、すなわち「現実／虚構」の両義性の効果である。この両義性によって「映像コミュニケーション」は現^{リアリティー}実を二重化する。ただし誤解してはいけない。よく言われるような、「映像の氾濫によって現実と空想との区別がつかなくなる」といった事態を、これは指しているのではない。われわれは「現実」を“原像”とみなし、「虚構」をその“模像”として貶める発想を採らない。「虚構」もまた、「もう一つの現実」(Sonderrealität)であり、今一つのリアリティーであることをわれわれは認める必要がある。高度情報社会においては、この二つのリアリティーが互いを区別しつつも相互に参照し合い、相互に浸透し合うことで新たな「現実」を産み出していくことになる。

第二に「映像コミュニケーション」においては、ルーマンが第二の両義性として指摘した「知覚／コミュニケーション」の両義性によって、「映像」が単なる現実の模写ではなく、実はコミュニケーションであることが隠蔽される。すなわち「映像」の“意図”がその知覚性のなかに埋もれてしまう。こうして高度情報社会における典型的コミュニケーションは、顕在的なインタラクションではなく、潜在的な「ヴァーチャル・インタラクション」のかたちをとることになる。

他方で、第三に「映像コミュニケーション」は、バルトの言う「コードなきメッセージ」＝「第三の意味」によって、擬似身体性・擬似自然性を創出する。これは既存の意味による同定をすり抜ける“意味の残余”とも称すべき格別な“意味”次元であるが、この意味次元こそが「映像」のリアリティーの根拠をなすとともに、非言語的・前言語的なレベルでの本来の意味における「映像コミュニケーション」の可能性の条件をもなす。

いずれにしても、軌近のメディア技術によって可能となり、今後おそらくはわれわれの生活空間を満たすであろう「映像コミュニケーション」によって、われわれの身体性と知覚的現実に大幅な変容がもたらされるであろうことだけは間違いない。

(だいこく たけひこ)